

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA PADA ANAK
KELOMPOK B TK KRIKILAN I KECAMATAN MASARAN
KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna mendapat Derajat Sarjana S1

Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

ANHASTASIA SRI UMI BINGATUN

NIM. A 53H111020

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I – Pablen Kartasura Telp (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi / tugas akhir :

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. (Pembimbing)

NIP/NIK : 354

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : Anhastasia Sri Umi Bingatun

NIM : A 53H111020

Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA PADA ANAK KELOMPOK B TK KRIKILAN I KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Juli 2014

Pembimbing

Drs. Ilham Sunarya, M.Pd.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I – Pabelan Kartasura Telp (0271) 717417 Fax : 715448 Surakarta 57102

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Anhastasia Sri Umi Bingatun
 NIM : A.53H111020
 Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini
 Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA PADA ANAK KELOMPOK B TK KRIKILAN I KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014**

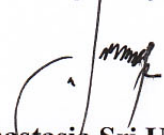
Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalty kepada perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Memberikan hak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta alam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Surakarta, Juli 2014

Yang Menyerahkan


Anhastasia Sri Umi Bingatun
 NIM. A.53H111020

**UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA PADA ANAK
KELOMPOK B TK KRIKILAN I KECAMATAN MASARAN
KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014**

*Anhastasia Sri Umi Bingatun, A 53H111020, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2014. Halalam : 70.*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemandirian anak Taman Kanak-kanak Krikilan I Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok B Taman Kanak-kanak Krikilan I Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014 sebanyak 20 siswa. Dalam pengumpulan data, metode yang dipergunakan adalah metode observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Instrumen dalam penelitian adalah lembar observasi yang terdiri dari 7 indikator yang dijabarkan menjadi 10 butir amatan. Dari hasil pengamatan diperoleh hasil sebelum diadakan pembelajaran (Pra Siklus) rata-rata prosentase kemandirian anak sebesar 35 % dengan status perkembangan Mulai Berkembang (MB). Kemudian setelah dilakukan pembelajaran Siklus I rata-rata prosentase kemandirian anak sebesar 65% dengan status perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kemudian disempurnakan dengan diadakan pembelajaran Siklus II rata-rata prosentase kemandirian anak sebesar 95% dengan status perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB). Sehingga dari hasil pra siklus sampai dilakukan pembelajaran Siklus II dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui permainan tradisional sunda manda dapat meningkatkan kemandirian anak kelompok B di TK Krikilan I Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

Kata Kunci : *Meningkatkan Kemandirian, Permainan Tradisional Sunda Manda.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK) / Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang menyenangkan dengan prinsip “belajar sambil bermain, bermain sambil belajar”. Berangkat dari sinilah pembelajaran yang ada di TK/PAUD harus dicermati, sehingga apa yang diharapkan, yakni agar anak-anak lebih mandiri dalam segala hal sesuai dengan kapasitas anak bisa tercapai. <http://www.scribd.com>.

Kemandirian merupakan salah satu aspek terpenting yang harus dimiliki setiap individu termasuk di dalamnya anak, karena selain dapat mempengaruhi kinerjanya, juga berfungsi untuk membantu mencapai tujuan hidupnya, prestasi dan kesuksesan.

Menurut (Hurlock 1991) bahwa kemandirian adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Semakin dini usia anak untuk berlatih mandiri dalam melakukan tugas-tugas perkembangannya, diharapkan nilai-nilai serta ketrampilan mandiri akan lebih mudah dikuasai dan dapat tertanam kuat dalam diri anak.

Anak yang mandiri merupakan dambaan setiap orang tua, kemandirian anak tidak dapat tumbuh begitu saja pada anak melainkan hasil dari suatu kegiatan atau kebiasaan yang terus menerus dilakukan dan ditanamkan pada anak sejak kecil. Pada anak usia dini sebagian besar kegiatan dilakukan dengan bermain, oleh karena itu penanaman kemandirian pada anak sebaiknya dilakukan belajar sambil bermain.

Kemandirian dapat berkembang dengan baik jika diberikan kesempatan melalui latihan yang dilakukan secara terus menerus dan dilakukan sejak dini. Latihan tersebut berupa pemberian tugas tanpa bantuan. Kemandirian akan memberi dampak yang positif bagi perkembangan anak, maka sebaiknya kemandirian diajarkan pada anak sedini mungkin sesuai kemampuan anak. Seperti telah diakui segala sesuatu yang dapat diusahakan sejak dini akan dapat dihayati dan semakin berkembang menuju kesempurnaan (Mu‘tadin, 2002).

Kemandirian seorang anak diperkuat melalui proses sosialisasi yang terjadi antara anak dengan teman sebaya. Hurlock dalam (Mu'tadin, 2002) mengatakan bahwa melalui hubungan dengan teman sebaya, anak belajar berfikir secara mandiri, serta mengambil keputusan sendiri. Mencapai keinginan untuk mandiri seringkali anak mengalami hambatan-hambatan yang disebabkan oleh masih adanya kebutuhan untuk tetap tergantung pada orang lain. Anak yang kurang mandiri cenderung selalu bergantung pada orang lain dan selalu butuh bantuan orang lain. Mereka selalu mencari perlindungan dan dukungan orang lain, tanpa disadari bahwa ia sedang merusak kemampuan dan kepercayaannya sendiri dalam mencapai segala kebutuhannya sendiri. Kemandirian adalah "hal atau keadaan dapat berdiri sendiri, tanpa bergantung pada orang lain." (Tim.1995:555).

Di masa modern ini anak-anak dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman, tetapi di lain pihak anak-anak juga harus mengetahui sejarah perkembangan sebelum zaman modern, seperti anak harus mengetahui permainan tradisional, selain untuk melestarikan permainan tersebut permainan tradisional juga tetap dapat dikenal oleh generasi selanjutnya.

Interaksi anak-anak dalam permainan tradisional akan membangkitkan kemampuan anak untuk menilai mana yang baik dan tidak baik, misalnya, ada anak yang bermain curang dalam permainan, pasti teman-temannya akan memberi hukuman moral dengan tidak mengikutkan anak yang curang tersebut dalam permainan. Permainan tradisional mampu menumbuhkan nilai sportivitas, kejujuran, dan gotong royong.

Permainan tradisional yang dimainkan secara bersama-sama melatih kepekaan sosial anak-anak. Permainan bersama-sama akan membangkitkan rasa saling membutuhkan antar anak sehingga akan dapat tumbuh saling menghargai. Permainan tradisional sangat beragam bentuk dan jumlahnya, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa, yaitu berdasarkan arena, berdasarkan kebutuhan akan alat tertentu, berdasarkan cara bermain, berdasarkan hukuman pihak yang kalah dalam permainan, berdasarkan akibat yang ditimbulkan, berdasarkan maksud yang dikandung.

Permainan tradisional dapat digunakan sebagai media yang penting untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga permainan tradisional sangat tepat dimanfaatkan sebagai wahana untuk memberikan pendidikan, baik untuk pendidikan jasmani maupun rohani dengan berbagai segi misalnya, sifat sosial, disiplin, etika, kejujuran, kemandirian, dan percaya diri. Permainan tradisional yang bersifat beregu dapat memupuk rasa sosial anak, sehingga sifat egois dapat dihindarkan. Anak dapat menentukan siapa yang menang dan yang kalah dengan adanya aturan-aturan permainan, sehingga anak dituntut untuk disiplin.

Bagi anak-anak, bermain memiliki manfaat yang sangat penting, bermain bukan hanya untuk kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang harus dipenuhi. Melalui kegiatan bermain, anak dapat belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Anak usia TK biasanya mengalami masa-masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi. Masa ini adalah masa yang sangat bagus dan cocok untuk meletakkan dasar pertumbuhan dalam mengembangkan kemampuan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama.

Usaha untuk mewujudkan kegiatan belajar sambil bermain di lingkungan anak-anak, harus dengan cara yang menimbulkan kesenangan bagi anak. Guru Taman Kanak-kanak merupakan salah satu pihak yang menentukan dan berperan dalam menciptakan situasi belajar anak dalam bermain. Bermain sambil belajar adalah suatu istilah yang digunakan untuk menandai bahwa anak belajar melalui bermain. Bermain dilakukan sambil belajar yang dilakukan dengan rileks tanpa paksaan dan tentunya menjadi sesuatu yang menyenangkan untuk anak.

Permainan merupakan suatu hal yang sudah umum di kalangan masyarakat. Seperti di lingkungan anak-anak, pemuda, dan orang dewasa. Sebuah permainan selalu dilakukan dengan gerakan. Permainan Sunda Manda mempunyai bermacam-macam jenis nama sesuai dengan daerah yang ada di Indonesia. Nama Sunda Manda terkenal di daerah Jawa Tengah dengan sebutan Engklek.

Permainan Sunda Manda merupakan suatu permainan yang sangat menyenangkan bagi anak. Permainan Sunda Manda tidak menuntut anak untuk mendapatkan hasil akhir, seperti suatu pekerjaan yang harus menuntut hasil akhir yang didapat serta membutuhkan pemikiran yang serius. Melalui permainan ini anak akan menjadi sehat, hal ini dapat dilihat dari kelincahan anak pada saat bermain Sunda Manda. Selain itu melalui permainan ini kemampuan anak akan berkembang, seperti kemampuan aspek motorik.

Kemampuan motorik pada anak sangat penting untuk dikembangkan, sebagai dasar untuk kemampuan gerak maupun berfikir di usia selanjutnya. Atas dasar uraian latar belakang di atas, maka penulis ingin mengetahui hubungan antara kemampuan kemandirian anak sejak dini dengan permainan sunda manda. Oleh karena skripsi ini diberi judul : **“UPAYA MENINGKATKAN KEMANDIRIAN ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA MANDA PADA ANAK KELOMPOK B TK KRIKILAN I KECAMATAN MASARAN KABUPATEN SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Krikilan I Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April 2014 sampai dengan bulan Juli 2014.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rancangan penelitian Perencanaan, Tindakan, Pengamatan dan Refleksi. Rancangan ini dilaksanakan pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Adapun prosedur pelaksanaan penelitian :

1. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk proses penelitian tindakan kelas ini adalah mencatat seberapa banyak anak yang kemandiriannya lemah serta menyiapkan perangkat pengajaran dengan permainan tradisional sunda manda.

2. Pelaksanaan

a. Perencanaan

Anak-anak yang akan ditingkatkan kemampuan kemandirian adalah anak-anak yang kurang latihan kemandirian, baik saat di sekolah maupun di rumah. Adapun langkah yang dilakukan pada tahapan ini antara lain :

- 1) Pengumpulan data diri anak yang kemampuan kemandirian masih rendah.
- 2) Mengidentifikasi masalah yang dihadapi anak dan memecahkannya.
- 3) Menentukan program pengajaran yang tepat.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Guru menerapkan permainan tradisional sunda manda
- 2) Anak belajar dalam situasi bermain sunda manda
- 3) Memantau perkembangan kemandirin yang terjadi pada anak.

c. Observasi

Tindakan guru memonitor dan membantu anak jika menemui kesulitan selama kegiatan.

d. Refleksi

Mengadakan refleksi dan evaluasi dari kegiatan a, b, c. berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi siklus I dibuat siklus II yang meliputi :

- 1) Perencanaan Tindakan
- 2) Pelaksanaan Tindakan
- 3) Observasi
- 4) Refleksi

INDIKATOR PENILAIAN

Indikator dalam penelitian ini adalah kemandirian anak dikatakan berkembang sangat bagus apabila prosentase keberhasilan antara 76% - 100%. Anak dikatakan berkembang sesuai harapan apabila prosentase keberhasilan antara 51-75%, sedangkan untuk prosentase keberhasilan antara 26% - 50% dikatakan anak mulai berkembang dan anak belum berkembang apabila

prosentase keberhasilan antara 0% - 25%. Adapun prosentase keberhasilan penelitian tiap siklus dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1. Prosentase Keberhasilan Penelitian

Keberhasilan Penelitian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata prosentase pencapaian kemandirian	30%	60%	80%

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk meningkatkan kemandirian anak melalui permainan tradisional Sunda Manda yang dilakukan mulai dari Pra Siklus sampai dengan Siklus II. dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa melalui permainan tradisional Sunda Manda dapat meningkatkan kemandirian anak kelompok B TK Krikilan I Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014. Secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Rangkuman Perbandingan Kemandirian Anak melalui Permainan Tradisional Sunda Manda

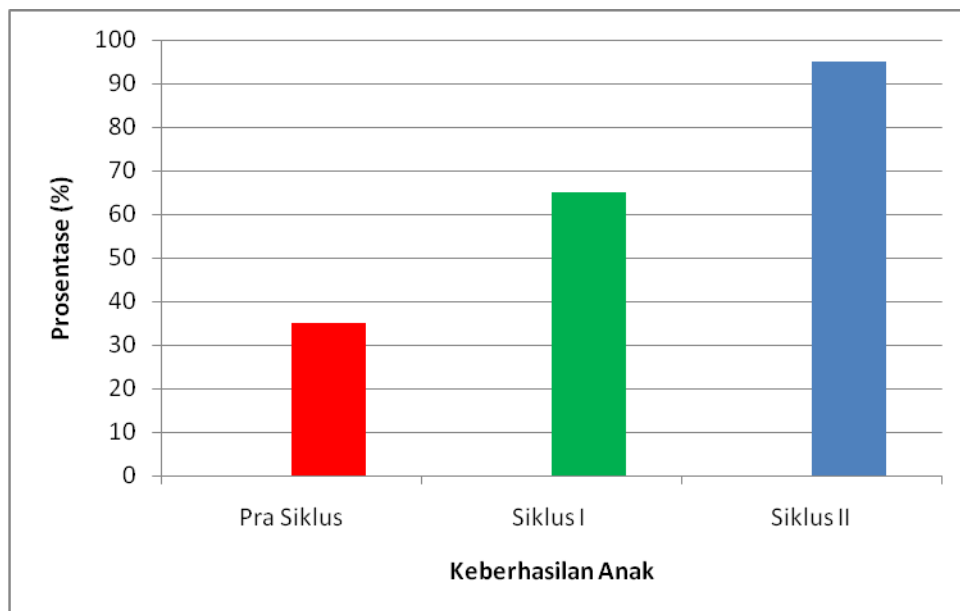
No.	Uraian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Prosentase Keberhasilan	35%	65%	95%
2	Status Pencapaian	MB	BSH	BSB

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa Pra siklus rata-rata prosentase kemandirian anak sebesar 35% dengan status pencapaian Mulai Berkembang (MB), Siklus I rata-rata prosentase kemandirian anak sebesar 65% status pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan Siklus II rata-rata pencapaian kemandirian sebesar 95% dengan status pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengamatan pada pra siklus diketahui Pra siklus rata-rata prosentase kemandirian anak sebesar 35% dengan status pencapaian Mulai Berkembang (MB), Siklus I rata-rata prosentase kemandirian anak sebesar 65% status pencapaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sedangkan Siklus II rata-rata pencapaian kemandirian sebesar 95% dengan status pencapaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Dari data di atas dapat dibuat grafik pengelompokan nilai hasil permainan tradisional sunda manda dari Pra Siklus sampai dengan Siklus II sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Pengelompokan Jumlah Nilai Hasil Permainan Sunda Manda

Berdasarkan hasil di atas nampak bahwa perkembangan kemandirian anak meningkat sesuai dengan harapan setelah anak mendapatkan pembelajaran permainan tradisional sunda manda. Dengan demikian kemandirian anak dapat meningkat dengan melalui permainan tradisional sunda manda, selain anak dapat melakukan kegiatan dengan benar dan berhasil, setidaknya anak sudah mengenal dan melestarikan permainan tradisional yang di zaman modern ini permainan tradisional sunda manda sudah jarang dilakukan atau jarang dimainkan oleh anak-anak. Dengan permainan tradisional sunda manda dapat meningkatkan

kemandirian anak kelompok B TK Krikilan I Kecamatan Masaran Kabuapten Sragen Tahun Ajaran 2013/2014.

Melalui saran-saran di bawah ini diharapkan dapat membantu semua pihak dalam rangka meningkatkan kemandirian anak melalui permainan tradisional sunda manda sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan permainan tradisional sunda manda terlebih dahulu guru memberikan penjelasan dan memberikan contoh pelaksanaan permainan.
2. Perlunya motivasi kepada anak agar anak mempunyai keinginan dan motivasi untuk melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemandirian anak.
3. Peran orangtua dirumah diharapkan turut terlibat dalam meningkatkan kemandirian anak. Orang tua menjalin komunikasi dengan guru mengenai perkembangan kemandirian anak agar guru mengetahui perkembangan kemandirian anak di rumah.
4. Semua pihak harus aktif dan kreatif dalam mencari jalan keluar tentang permasalahan kemandirian bagi anak dengan memberikan latihan atau kegiatan yang dapat meningkatkan kemandirian anak salah satunya yaitu dengan permainan tradisional sunda manda.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Fitri. 2009. *Efektivitas Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal pada Masa Anak Sekolah*. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta : Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- <http://forum.viva.co.id/sejarah/766259-sejarah-dan-manfaat-permainan-tradisional-sunda-manda-engklek.html>
- <http://www.scribd.com/doc/121585914/meningkatkan-kemandirian-anak-melalui-kegiatan-practical-life-kelompok-a-di-ra-al-ikhlas-medokan-ayurungkut-surabaya#download>.
- <http://bidanku.com/kiat-melatih-anak-mandiri-sesuai-dengan-usia-anak>.
- <http://www.bppaudniregl.com/buletin/read.php?id=74&dir=6&idStatus=0>
- (<http://www.fipumj.net/artikel8f14e45fcee167a5a36dedd4bea2543-memahami-perilaku-kemandirian-anak-usia-dini.html>)
- Hurlock, Elizabeth. 2003. *Psikologi Perkembangan, Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga.
- Hurlock, 1991. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Kentoet Haryadi, Sukanto, 2008. *15 Peraturan Permainan Olahraga Tradisional Wong Sragen*. Sragen.
- Maimunah. 2010. *PAUD*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mu'tadin, Z. 2002. *Kemandirian Sebagai Kebutuhan Psikologis Pada Remaja* . <http://www.e-psikologi.com/remaja.050602.hhn> [on-line].
- Tim Kamus, 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Siagawati, Moniqa, 2007. *Mengungkap Nilai-nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional*. Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Grasindo.